PROGRAMA ACTIVIDADES ANIVERSARIO INACAP 2014
SEDE TEMUCO

1. En el marco de la celebración del 48º aniversario de INACAP, la sede Temuco, a través de la **Dirección de Asuntos Estudiantiles (DAE)**, junto al **Círculo de Líderes INACAP (CLI),** ha elaborado el siguiente programa de actividades para los estudiantes:

2. De la difusión de las actividades de Aniversario.
Para que toda la comunidad inacapina, Temuco y la Región se enteren que estamos celebrando 48º años de vida, se otorgará el siguiente puntaje a las alianzas que generen y utilicen medios de comunicación virtuales, que promuevan las actividades a desarrollar según el programa.

- **Página en Facebook:** 10.000 puntos, a la página que registre mayor número de "me gusta". Se asignarán 5.000 y 3.000 puntos al segundo y tercer lugar, respectivamente.

- **Dirección en Twitter:** 10.000 puntos, al sitio que registre mayor número de seguidores. Se asignarán 5.000 y 3.000 puntos al segundo y tercer lugar, respectivamente.

La fecha de corte, para evaluar el resultado de esta parte, será el miércoles 22 de octubre, a las 12:00 horas.

3. De los puntajes en disputa en las diferentes competencias: • 1er. Lugar : 3.000 puntos
• 2do. Lugar : 2.000 puntos • 3er. Lugar : 1.000 puntos

La **no presentación** en una prueba implica el descuento de 1.000 puntos a la o las alianzas que no respeten la reglamentación de estas competencias.

VIERNES 17 OCTUBRE

Actividad: **Decoración Sede**
Horario : 10:00 a 19:00 horas
Lugar : Distintos pisos del edificio principal, según asignación realizada.

Las alianzas deberán esmerarse porque sus integrantes decoren los diferentes pisos asignados según sorteo, atendiendo a color e idea eje. No está permitido pintar, clavar ni atornillar en las paredes. Sólo pegar o colgar.

El jurado estará integrado por colaboradores de la DAE, quienes evaluarán creatividad, colorido, armonía y nivel de producción. La evaluación será realizada el **lunes 20 de octubre**, **a las 12:00 horas.**

LUNES 20, MARTES 21 Y MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

Desafío : Actividad de Ayuda a la Comunidad. : De 09:00 a
Horario 13:00.

Trabajos de pintura en muros exteriores del Centro Comunitario Hogar de Cristo (Centro Adulto Mayor y Jardín Infantil), ubicado en el sector Lanín de Temuco.

Cada alianza deberá inscribir previamente y presentar una cuadrilla integrada por un **máximo 12 alumn@s por día**, para realizar labores de pintura.

La organización proveerá:

- Traslado para ida y regreso (INACAP)
- Overol protector para la ropa (INACAP)
- Materiales e insumos (INACAP)
- Colación (Hogar de Cristo)

La alianza que cumpla con el número de pintores por día y logre pintar la superficie asignada en el tiempo dado, tendrá una bonificación extra total de **10.000 puntos.**

Desafío : Evento Alianza.
Horario : De 10:30 a 13:00.
Lugar : Distintos puntos de la sede

Cada Alianza deberá desarrollar en la sede un evento abierto a la comunidad, que tenga relación con alguna de las áreas académicas que la integran.

Se debe informar por escrito a la DAE, **a más tardar el miércoles 15 de octubre (12:00 horas)**, en qué consistirá la actividad, la hora y el lugar específico donde será desarrollada. Se valorará el nivel de producción, convocatoria y relevancia de la actividad. La organización designará un veedor que deberá supervisar y/o verificar la realización de esta prueba.
La alianza que resulte ganadora tendrá una bonificación extra de **10.000 puntos.**

Lunes 20 de octubre.
Horario : 15:35 a 18:45
Lugar : Anfiteatro sede

Prueba: PRESENTACION DE LAS BARRAS.
La barra con mayor convocatoria, utilizando respectivos distintivos.

- Número de participantes.
- Respeto al tema eje.
- Colorido y ruido.

Las alianzas deben presentar a sus respectivas Candidatas a Reina, Rey Feo, Jefes de Alianzas y Mascotas. Además de hacer su presentación oficial, deben entregar un breve mensaje, para dar por iniciadas las actividades Aniversario de INACAP sede Temuco.

Prueba del rey y la reina: Enredados
La alianza deberá presentar a sus candidatos, quienes deberán desenredarse de una cuerda, a la cual estarán unidos de una forma especial.

Prueba del rey y la reina: Baile sexy
La pareja de reyes deberá presentar un baile sensual, al ritmo de la música que se toque en el momento.

Prueba : Desfile de modas
Cada alianza deberá presentar un desfile de modas, con un mix de tenidas alusivas a las carreras que integran la alianza y a la temática de la cultura que les fue asignada. Disponen de 5 minutos para presentarse. Se evaluará puesta en escena, originalidad, número de participantes y calidad del número presentado.

Prueba : Cambio de sexo.
Una pareja, hombre y mujer, intercambian sus ropas, protegidos por un biombo. Gana la pareja que en el menor tiempo logre quedar correctamente vestida.

Prueba : El guaca guaca
Dos representantes por cada alianza, deben vaciar un copón que contiene una mezcla de entretenidos sabores, utilizando sólo una pajilla. Gana la dupla que ingiera primero el contenido del copón.

Prueba : Rescatando al náufrago (Mixto)
Las alianzas deberán presentar un equipo compuesto por 10 personas, las que deberán cumplir con un camino previamente trazado, siguiendo las instrucciones.

Prueba : El ciempiés
Participan 10 integrantes de cada alianza.
Se trata de efectuar una carrera todo el grupo a la vez y de la siguiente manera: el grupo se pone en hilera, el primero con las manos sobres sus rodillas y los demás con las manos en los tobillos del anterior y con la cabeza entre las piernas.

Prueba : El Comediante/Poeta
Participa un representante por alianza. Dispone de 5 minutos para hacer un monólogo o alocución. Ganará la mejor rutina según el jurado designado.

Prueba : Yo soy
Cada alianza deberá presentar un imitador de un cantante popular. Ganará quien mejor interprete y caracterice al personaje.

Martes 21 de octubre. Horario : 15:35 a 18:45 Lugar : Multicancha

Prueba : Competencia de futsal Damas
05 jugadores por alianza. Se jugará un sólo tiempo de 10 minutos.

Prueba : Competencia de futsal Varones
05 jugadores por alianza. Se jugará un sólo tiempo de 10 minutos.

Prueba : Competencia de básquetbol Damas.
05 jugadores por alianza. Se jugará un sólo tiempo de 10 minutos.

Prueba : Competencia de básquetbol Varones.
05 jugadores por alianza. Se jugará un sólo tiempo de 10 minutos.

Prueba : Competencia de hándbol Damas.
05 jugadores por alianza. Se jugará un sólo tiempo de 10 minutos.

Prueba : Competencia de hándbol Varones.
05 jugadores por alianza. Se jugará un sólo tiempo de 10 minutos.

Prueba : Maratón de zumba (Baile entretenido)
Cada alianza deberá convocar a la mayor cantidad de participantes y seguir una coreografía (guiada). La alianza que al finalizar la actividad tenga la mayor cantidad de integrantes, que porten un distintivo visible del color de la alianza, será la ganadora.

MIERCOLES 22 DE OCTUBRE

Horario : De 15:35 a 18:45.
Lugar : Anfiteatro sede

Prueba : Gymkana 6.0
Participan 10 representantes por alianza, los cuales deben cumplir con una serie de pruebas de destreza física, resistencia y equilibrio, establecidas en un circuito. Ganará el equipo que complete en el menor tiempo y satisfactoriamente todos los desafíos.

Prueba : Adivinando la canción
Participan dos miembros de cada alianza.
Cada pareja deberá adivinar el nombre de diferentes canciones, las que serán interpretadas por una sola persona, usando sólo la mímica, al estilo del programa "Jugados". Las duplas tendrán que tratar de adivinar el nombre de la canción, en el lapso de 1 minuto.
Ganará la dupla que adivine más canciones de un total de 3 vueltas.

Prueba : Vasos comunicantes
Participan 8 miembros de cada alianza. Cada equipo forma una cadena humana, donde sus integrantes sostienen un vaso plástico con la boca/dientes. La tarea consiste trasladar agua de un extremo a otro de la cadena, utilizando el vaso que cada jugador posee, sin ayudarse con las manos. Ganará el equipo que primero llene un recipiente que se encuentra ubicado al final de cada cadena.

Prueba : Mosqueteros Locos
Participan 10 miembros de cada alianza. Cada jugador tendrá atado un globo a su cintura y un globo de los largos con un chinche pegado en la punta, sostenido en su mano, el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle el globo a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más globos intactos será el vencedor.

Prueba : Si se la sabe cante
La prueba consiste en cantar "x" sólo ayudado por la pista.
Participan 3 miembros de cada alianza. Se deberá interpretar la canción que corresponda de manera correcta. Lo hará el primer competidor de la alianza que llegue al micrófono, trasladando un huevo en una cuchara tomada con la boca, sin que se le caiga ni ayudado por las manos.

- **Prueba: El mejor peinado (hombre y mujer)**
- **Prueba: Miss y mister piernas**
- **Prueba: Mister calugas**
- **Prueba: Miss y Mister colita**
- **Prueba: Miss cintura de avispa**
- **Prueba: El igualito a …**

19:15 horas SHOW DE CLAUSURA
LUGAR : Hall principal

- **Número artístico especial: "El Huaso Filomeno"**

20:00 horas PREMIACIÓN

Premios para reina, rey feo y jefe de alianza ganadora:
Una giff card por $25.000 a c/u (Almacenes París)

Premio a la alianza ganadora:
80 free pass para Discoteque XS, fiesta miércoles 22 de octubre.

20:15 horas CHORIPANADA
LUGAR : Hall principal